SPACE-HULK™

AMIGA REFERENCE CARD

The Space Hulk Game manual was originally written for the PC version of the software. However, all commands and actions described in the manual are compatible with the Amiga version of Space Hulk — apart from the Shift-Q exit to DOS command.

Please ignore the installation and loading details contained in the manual and follow the instructions below:

Backing-up the Disks

As the world is not a perfect place, we are unable to guarantee that your original Space Hulk disks will last until the end of time. What we can do is advise you to make a copy of the disks and play with the back-ups . If you ever experience problems with the back-ups just make another copy — simple as that!

To Make a Copy of Your Space Hulk Disks:

1. Turn the Amiga ON (Amiga 1000 owners insert Kickstart 1.2 or 1.3).
2. Insert your Workbench disk into drive DF0:.

Once the Workbench screen appears:

3. **If you have a single drive system**, take the Workbench disk out and insert the original *Space Hulk Disk 1* into drive DF0:.

If you have two drives, simply insert Disk 1 into another drive.

4. A *Disk 1* icon appears on the Workbench screen. Place the mouse pointer on the *Disk 1* icon and **left click** to highlight it.
5. Pull down the Workbench menu from the menu bar. Drag the bar down to **Duplicate** and release. Users with Workbench 2.0 or greater: Select the **Copy** command from the Icons menu.

Note: Workbench 3.0 users with an external drive: You can insert *Space Hulk Disk 1* into DF0: and the target disk into the external drive. At the Workbench, drag the *Disk 1* icon over the DF1: icon. This action starts the copying process — repeat the process for *Disks 2 & 3*. From time to time you are requested to insert the Workbench disk into the drive.

6. Follow the on-screen instructions. Depending on your system you may have to swap disks from time to time.

7. Once the computer has copied *Disk 1*, repeat steps 4-6 for *Disk 2* and *Disk 3*.

8. Once the disks are copied, insert Disk One into DF0: and use the **Rename** command from the Icons menu. A box appears on-screen with the name of the disk preceeded by *'Copy of '*. Use the cursor to delete the *'Copy of'*, making sure to delete any spaces that proceed the name. Repeat this process for *Disks 2 & 3*.

9. After the disks are copied, put your original **Space Hulk** disks away for safe keeping. Play only from your *copies* of the original disks.

IMPORTANT: Leave *Disk 3* write enabled — push the black tab *down* — so that the game can save any data during a mission.

Be sure to leave *Disks 1 & 2* write protected — push the black tab *up* so you can see through the hole.

To Load Space Hulk:

1. Put *Space Hulk Disk 1* into drive DF0:.

If the computer has a second disk drive, insert *Disk 3* into it. When running off a single drive system, the program prompts you to insert *Disks 2* and *3*.

2. Turn the computer ON.

3. The opening animations to the game appear, and set the scene. If you want to skip these sequences and go straight to the Main Menu, **click** the **left** mouse button.

Note: Because Space Hulk is such a large program we recommend you use two disk drives when playing the game (if present, three drives can be utilised by the game).

To minimise disks swaps during play, insert *Disk 1* into the internal drive and *Disk 3* into the external drive. When prompted for *Disk 2*, remove *Disk 1* and insert *Disk 2* in the internal drive — when *Disk 1* is required, take out *Disk 2* and use the internal drive.

Shortcut: It is possible to start your mission without any briefing. To do this, move the mouse pointer to the mission you wish to attempt, and then press any key on the keyboard rather than clicking the left mouse button. This saves on loading time.

If you cannot wait to get into the game, go to the Quickstart section in the Game Manual.

TECHNICAL SUPPORT

If you have any queries about this product, Electronic Arts' Customer Service Department can help. Call us on (0753) 546465 Monday to Friday during normal business hours. Please have the information below ready when you call. This helps us to answer your questions promptly.

Please be sure to have the following information ready.

- Type and model of computer you own
- Any addition system information (e.g. make and model of printer, hard drive, etc)
- Workbench version number
- Full description of the problem

Or you may write to us at the following address, including the above information.

Electronic Arts Customer Service,
P.O. Box 835, Slough, Berkshire, England SL3 8XU

AMIGA VERSION CREDITS

Original Board Game Design: Richard Halliwell, Games Workshop Studio
Design: Nick Wilson, Kevin Shrapnell (EA) and Andy Jones (GW)
Programming: Nick Wilson
Pixel Artwork: Tim White, Andy Jones
Additional Artwork: Mark Jones, Jon Law
Sound & Music: Jason A.S. Whitely
Producer: Kevin Shrapnell
Product Manager: Simon Etchells
Product Testing: Graham Harbour, Scott Probin, Nick Goldsworthy, David Bowry
Voice Overs: Jervis Johnson, David Luoto
Quality Assurance: Ashley Richardson
Documentation: Clive Downie
Cover Artwork: Dave Gallagher
Technical Specialist: Colin McLaughlan

Space Hulk is a trademark of Games Workshop.
Amiga is a registered trademark of Commodore-Amiga, Inc.

SPACE HULK™

AMIGA REFERENZKARTE

Das Space Hulk-Spielhandbuch wurde ursprünglich für die PC-Version der Software geschrieben. Alle im Handbuch aufgeführten Befehle und Handlungen sind jedoch mit der Space Hulk-Version für den Amiga kompatibel, mit Ausnahme des Umschalttaste-Q-Befehls zur Rückkehr zu DOS.

Bitte ignorieren Sie die im Handbuch enthaltenen Installations- und Ladeanweisungen und halten Sie sich an die unten aufgeführten Schritte.

Herstellen von Sicherungskopien

Nichts auf der Welt hält ewig, und wir können Ihnen dies leider auch nicht für Ihre Original-Space Hulk-Disketten garantieren. Wir raten Ihnen deshalb, sich von den Originalen Sicherungskopien herzustellen und das Spiel von diesen zu betreiben. Sollten sich mit diesen Disketten je Probleme ergeben, machen Sie einfach eine neue Kopie - so einfach ist das!

Herstellen einer Sicherungskopie von Space Hulk-Disketten:

1. Schalten Sie Ihren Amiga EIN (Besitzer von Amiga 1000 legen Kickstart 1.2 oder 1.3 ein).

2. Legen Sie Ihre Workbench-Diskette in das Laufwerk DF0: ein.

Nach Erscheinen des Workbench-Bildschirms:

3. **Wenn Sie über ein System mit einem einzigen Laufwerk verfügen**, nehmen Sie die Workbench-Diskette heraus und legen die Original-*Space Hulk-Diskette 1* in das Laufwerk DF0: ein.

Wenn Ihr Amiga zwei Laufwerke hat, legen Sie einfach die Diskette 1 in das andere Laufwerk ein.

4. Ein Symbol *"Diskette 1"* erscheint auf dem Workbench-Bildschirm. Fahren Sie mit dem Mauszeiger auf das Symbol *Diskette 1* und markieren Sie es durch Klicken mit der **linken Maustaste**.

5. Wählen Sie das Workbench-Pulldown-Menü aus dem Menüleiste. Ziehen Sie die Markierung auf **Duplizieren,** und lassen Sie die Taste los. Anwender von Workbench 2.0 oder höher wählen den Befehl **Kopieren** aus dem Symbol-Menü.

Hinweis: Anwender von Workbench 3.0 mit einem externen Laufwerk können die *Space Hulk-Diskette 1* in das interne Laufwerk DF0: und die Zieldiskette in das externe Laufwerk einlegen. Ziehen Sie in der Workbench das Symbol für die *Diskette 1* über das DF1: Symbol, was den Kopiervorgang startet. Wiederholen Sie den Vorgang für die *Disketten 2* und *3*. In gewissen Abständen müssen Sie jedoch die Workbench-Diskette in das Laufwerk einlegen.

6. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Von Ihrem System hängt ab, ob Sie von Zeit zu Zeit die Disketten wechseln müssen.

7. Nachdem der Computer *Diskette 1* kopiert hat, wiederholen Sie die Schritte 4-6 für die *Diskette 2* und die *Diskette 3*.

8. Nachdem die Disketten kopiert wurden, legen Sie die Diskette 1 in DF0: ein und benutzen den Befehl **Umbenennen** aus dem Menü. Auf dem Bildschirm erscheint ein Feld mit dem Namen der Diskette und den Worten *"Kopie von"*. Löschen Sie *"Kopie von"* mit dem Cursor, wobei auch alle Leerzeichen vor dem Namen gelöscht werden müssen. Wiederholen Sie dies für die *Disketten 2* und *3*.

9. Nachdem Sie so Sicherungskopien hergestellt haben, bewahren Sie die Original-**Space Hulk**-Disketten sicher auf. Benutzen Sie zum Spielen nur die *Kopien* der Originaldisketten.

WICHTIGER HINWEIS: Lassen Sie *Diskette 3* beschreibbar - ziehen Sie den schwarzen Kunststoffschieber *hinunter* -, so daß während eines Einsatzes Informationen gespeichert werden können.

Vergewissern Sie sich, daß Sie bei *Diskette 2* und *3* einen Schreibschutz angebracht haben - ziehen Sie den schwarzen Tabulator hinauf, so daß Sie durch das Loch sehen können.

Laden von Space Hulk:

1. Führen Sie die *Space Hulk-Diskette 1* in das Laufwerk DF0: ein.

Sollte Ihr Computer über ein zweites Laufwerk verfügen, legen Sie dort *Diskette 3* ein. Bei einem einzigen Laufwerk erscheint ein Prompt, wenn Sie die *Disketten 2* und *3* einlegen müssen.

2. Schalten Sie den Computer EIN.

3. Die Eröffnungssequenz des Spiels erscheint und erklärt Ihnen den Spielhintergrund. Wenn Sie diese Sequenz überspringen und direkt in das Hauptmenü einsteigen wollen, klicken Sie die **linke Maustaste**.

Hinweis: Space Hulk ist ein umfangreiches Programm, deshalb empfehlen wir Ihnen, beim Spielen zwei Laufwerke zu benutzen (falls vorhanden kann auch ein drittes Laufwerk verwendet werden).

Um Diskettenwechsel während des Spiels gering zu halten, legen Sie *Diskette 1* in das interne und *Diskette 3* in das externe Laufwerk ein. Bei Erscheinen des Prompts für *Diskette 2* entfernen Sie *Diskette 1* und legen *Diskette 2* in das interne Laufwerk ein. Wird *Diskette 1* verlangt, entnehmen Sie *Diskette 2* und benutzen das interne Laufwerk.

Abkürzung: Sie können Ihren Einsatz ohne vorherige Informationen beginnen. Fahren Sie dazu mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Einsatz, und anstatt mit der Maustaste zu klicken, drücken Sie eine beliebige Tastaturtaste. Dies verkürzt die Ladezeit.

Wenn Sie den Spielbeginn nicht erwarten können, schlagen Sie den Abschnitt *Schnellstart* im Spielhandbuch auf.

MITARBEITER AN DER AMIGA-VERSION

Entwurf des Original-Brettspiels: Richard Halliwell, Games Workshop Studio

Entwurf: Nick Wilson, Kevin Shrapnell (EA) und Andy Jones (GW)

Programmierung: Nick Wilson

Pixelgrafik: Tim White, Andy Jones

Weitere künstlerische Gestaltung: Mark Jones, Jon Law

Sound & Musik: Jason A. S. Whitley

Produktion: Kevin Shrapnell

Produktionsmanagement: Simon Etchells

Produkttest: Graham Harbour, Scott Probin, Nick Goldsworthy, David Bowry

Sprecher: Jervis Johnson, David Luoto

Qualitätssicherung: Ashley Richardson

Dokumentation: Clive Downie

Umschlagentwurf: Dave Gallagher

Technische Beratung: Colin McLaughlan

Space Hulk ist ein eingetragenes Warenzeichen von Games Workshop.

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen von Commodore-Amiga, Inc.

SPACE HULK™

CARTE DE REFERENCE AMIGA

À l'origine, le manuel Space Hulk a été écrit pour la version PC. Cependant, toutes les commandes et actions décrites dans le manuel sont compatibles avec la version Amiga de Space Hulk, à l'exception de la commande Maj.-Q pour sortir et retourner au DOS.

Aussi, oubliez les instructions d'installation et de chargement présentées dans le manuel et reportez-vous à celles qui suivent.

Copies de sauvegarde des disquettes

Les choses étant ce qu'elles sont, nous ne sommes pas en mesure de vous garantir que vos disquettes dureront éternellement. Par conséquent, nous vous conseillons de faire des copies des disquettes et de jouer à partir de ces copies. Si vous avez des problèmes avec les copies, faites-en d'autres, c'est aussi simple que ça !

Pour faire une copie des disquettes de Space Hulk

1. Allumez votre Amiga (si vous possédez un Amiga 1000, insérez Kickstart 1.2 ou 1.3).

2. Insérez votre disquette Workbench dans le lecteur DF0:.

Lorsque l'écran Workbench apparaît :

3. **Si vous avez un système à lecteur unique**, retirez le disquette Workbench et insérez la disquette d'origine 1 dans le lecteur DF0:.

Si vous avez deux lecteurs, insérez tout simplement la *disquette 1* dans l'autre lecteur.

4. Une icône *Disquette 1* apparaît sur l'écran Workbench. Placez le pointeur de la souris sur cette icône et **cliquez** sur le bouton **gauche** de la souris pour la mettre en surbrillance.

5. Déroulez le menu Workbench à partir de la barre de menu. Faites glisser la barre vers le bas jusqu'à **Duplicate** (dupliquer), puis relâchez. Si vous disposez de Workbench 2.0 ou supérieur : sélectionnez la commande **Copy** (copier) à partir du menu des icônes.

Remarque aux utilisateurs de Workbench 3.0 avec lecteur externe. Insérez la *disquette 1 de Space Hulk* dans le lecteur DF0, et la disquette cible dans le lecteur externe. Au Workbench, faites glisser l'icône *Disquette 1* sur l'icône DF1. Cette action commence le processus de copie. Procédez de la même façon pour les *disquettes 2 et 3*. De temps en temps, il vous est demandé d'insérer la disquette Workbench dans le lecteur.

6. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Vous pouvez parfois être amené à changer les disquettes, cela dépend de votre système.

7. Après avoir copié la *disquette 1*, suivez la même procédure pour copier les *disquettes 2 et 3*.

8. Une fois les copies effectuées, insérez la disquette 1 dans le lecteur DF0:, et utilisez la commande **Rename** (renommer) du menu. Une boîte portant le nom de la disquette précédée de la mention *Copy of* (copie de) apparaît à l'écran. A l'aide du curseur, effacez cette mention et assurez-vous que tous les espaces situés après le nom sont effacés. Recommencez cette opération pour les *disquettes 2 et 3*.

9. Après avoir créé vos disquettes de sauvegarde, placez vos disquettes d'origine en lieu sûr. Ne jouez qu'à partir des *copies*.

IMPORTANT : laissez la *disquette 3* libre d'écriture en poussant l'encoche vers le *bas* afin que le jeu puisse enregistrer toutes les données pendant une mission.

Gardez les *disquettes 1e t 2* protégées contre l'écriture en poussant l'encoche vers le *haut* afin de voir le trou.

Pour charger Space Hulk

1. Introduisez la disquette *Space Hulk 1* dans le lecteur DF0:.

Si votre ordinateur possède un second lecteur de disquette, insérez la *disquette 3*. Lorsque votre système ne possède qu'un lecteur, le programme vous invite à insérer *les disquettes 2 et 3*.

2. Allumez votre ordinateur.

3. Les animations d'ouverture du jeu apparaissent à l'écran. Si vous ne souhaitez pas voir ces séquences, passez directement au menu principal, en **cliquant** sur le bouton **gauche** de la souris.

Remarque : vu l'ampleur du programme Space Hulk, nous vous conseillons d'utiliser deux lecteurs de disquette (voir 3 si possible) pour jouer.

Afin de réduire le changement de disquette, insérez la *disquette 1* dans le lecteur interne et la *disquette 3* dans le lecteur externe. A l'invite, retirez la *disquette 1* et insérez la *disquette 2* dans le lecteur interne. Lorsque vous avez besoin de la *disquette 1*, retirez la *disquette 2* et utilisez le lecteur interne.

Raccourci : vous pouvez commencer votre mission sans briefing, en déplaçant le pointeur de la souris sur la mission que vous voulez tenter, puis appuyez sur une touche du clavier au lieu de cliquer sur le bouton gauche de la souris. Le temps de chargement est réduit.

Si vous mourez d'impatience de commencer à jouer, lisez le chapitre "Démarrage rapide" du manuel.

REMERCIEMENTS

Conception du jeu d'origine : Richard Halliwell, Games Workshop Studio

Conception : Nick Wilson, Kevin Shrapnell (EA) et Andy Jones (GW)

Programmation : Nick Wilson

Illustration Pixel : Tim White, Andy Jones

Autres illustrations : Mark Jones, Jon Law

Son et musique : Jason A.S. Whitely

Producteur : Kevin Shrapnell

Directeur de la production : Simon Etchells

Essais du produit : Graham Harbour, Scott Probin, Nick Goldworthy, David Bowry

Voix : Jervis Johnson, David Luoto

Assurance qualité : Ashley Richardson

Documentation : Clive Downie

Illustration de la couverture : Dave Gallagher

Spécialiste technique : Colin McLaughlan

Space Hulk est une marque déposée de Games Workshop.

Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc.

ELECTRONIC ARTS®
90, Heron Drive,
Langley, Berks
SL3 8XP England

E21011XY